MARINE COMMANDER 3000

Manual de Instruções

Índice

Introdução	2
Colocar em funcionamento	2
Como jogar	3
A batalha	5
Variantes de jogo	6
Seleccionar a variante de jogo	8
Cria a tua própria configuração inicial	9
Tecla “Near Miss”	11
Verificação das posições	11
Efeitos e volume de som	12
Desligar o computador	12
Configurações de frota predefinidas	14

INTERRUPTOR DE REINICIALIZAÇÃO:

O interruptor de reinicialização (RESET) está situado no painel de comando do Jogador B e pode ser accionado com um objecto afiado (por ex., um clip).

Se o aparelho apresentar falhas de funcionamento num campo electrostático, este interruptor permite colocá-lo novamente em funcionamento.

AVISO

Os barcos e os pinos de encaixe têm dimensões muito reduzidas, pelo que existe o perigo de ingestão. Manter estas peças fora do alcance das crianças!

NÃO ADEQUADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.

Guarde estas instruções para esclarecer dúvidas futuras.

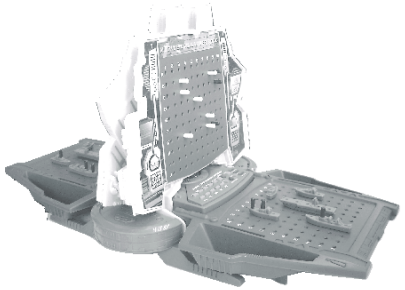
Introdução

O Marine Commander 3000 inclui 6 jogos diferentes, todos baseados na conhecida "Batalha Naval", que certamente já jogaste em papel quadriculado. Aqui podes optar por jogar contra o computador ou contra um amigo.

Cada jogador dispõe de uma frota de 5 navios de diversos tamanhos e estes são colocados no "oceano", uma superfície de 10 x 10 campos. O importante é que ninguém possa ver onde se encontram os navios do adversário. Os jogadores jogam à vez e em cada jogada disparam um míssil sobre um determinado campo do oceano do adversário. Conseguem afundar um barco do adversário quando acertarem em todos os campos que o compõem. Ganha o jogo, quem afundar em primeiro lugar todos os barcos do adversário.

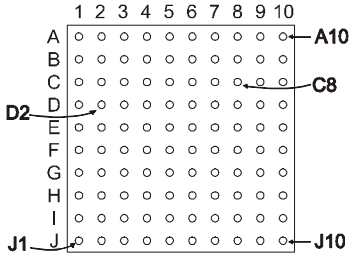
Colocar em funcionamento

Coloca quatro pilhas "AA" no aparelho. Tem em particular atenção de que deves fazer corresponder as polaridades! (O + da pilha tem de ficar sobre o + do aparelho). Deverão então começar a soar os sons de uma batalha e o aparelho diz "Batalha Naval" e, em seguida, "Introduzir navios".



Levanta então cuidadosamente as duas tampas com os alvos, como mostra a figura, encosta-as. Quando jogares com um amigo, posiciona o computador de forma a que fique entre os dois e a que nenhum consiga ver o oceano do outro.

Cada jogador fica assim perante dois campos com 10 x 10 campos. O campo de baixo é o teu próprio oceano, no qual deves posicionar a tua frota. O campo de cima corresponde ao oceano do adversário, no qual planeias os teus ataques e assinalas os campos já atingidos.



Os campos estão identificados na margem com os números 1-10 em cima e com as letras A-J no lado. Cada campo é assim identificado exactamente com um número e uma letra. Assim, o campo mais acima, à direita, chama-se **A10**; o campo mais em baixo, à esquerda, chama-se **J1**, etc.

Sobre cada oceano encontra-se o painel de comando de cada jogador. O painel de comando de um dos lados dispõe de 5 interruptores adicionais: **NEW GAME (novo jogo)**, **START (iniciar)**, **NEAR MISS (ao lado)**, **VOLUME (volume)** e **ON/SAVE (ligar/guardar)**. Deste lado está o Jogador A e o seu adversário é o Jogador B. Se jogares contra o computador, tens de ser sempre o Jogador A.

> *Se o computador não reagir a nenhuma tecla, verifica se está ligado e se as pilhas estão a funcionar bem. Se estiverem a funcionar correctamente, acciona o botão RESET (reinicializar) no lado do Jogador B.*

Este computador é fornecido com:

– dois sacos com barcos brancos e vermelhos, respectivamente, para marcar os campos atacados e os barcos já atingidos

– duas frotas de barcos, sendo que cada jogador recebe o seguinte:
um porta-aviões (5 campos)
um bombardeiro (4 campos)
duas fragatas (3 campos)
uma canhoneira (2 campos)

Porta-aviões Bombardeiro Fragata Fragata Canhoneira

Se não tiveres acabado de colocar as pilhas, liga agora o computador com o interruptor **ON/SAVE**.

Como jogar

Vamos começar com o mais simples dos 6 jogos, a *Batalha Naval.*

– Prime o interruptor **NEW GAME**. O computador diz "Batalha Naval"
– Prime agora **ENTER/FIRE** no painel de comando do Jogador A.

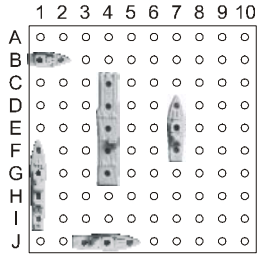
Ouvem-se agora os sons da batalha e o computador diz novamente "Batalha Naval". É emitido um sinal sonoro "agudo-grave" e o computador diz: "Introduzir navios".

O Jogador A tem agora de colocar a sua frota. O mais simples é seleccionar uma das 120 posições predefinidas. Podes consultar essas configurações nas *páginas 14-18*. Em alternativa, podes programar as tuas próprias posições, da forma descrita na *página 9*.

Vamos pressupor que escolhes a configuração 29. A tabela mostra os seguintes dados:

Posição	Canhoneira	Fragata	Fragata	Bombardeiro	Porta-aviões
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4

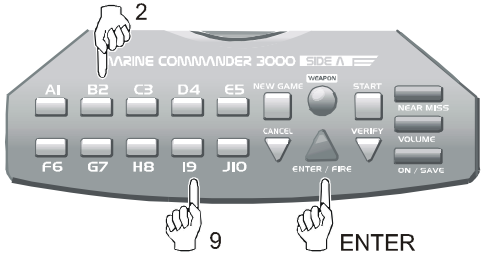
Coloca a canhoneira nos campos **B1** e **B2**. A primeira fragata vai para os campos **D7** a **F7**, e assim por diante. Depois de colocares todos os navios da frota correctamente no oceano, a configuração deverá ter este aspecto.



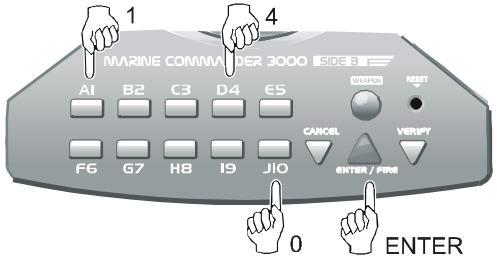
Tens naturalmente ainda de dizer ao computador a configuração que escolheste. Podes fazê-lo através do painel de comando do Jogador A:

– Introduz o número 29, premindo primeiro a tecla 2 e depois a tecla 9, como mostra a figura.

– Prime **ENTER.**



O computador emite novamente um som "agudo-grave" e diz: "Introduzir navios". O Jogador B deve agora posicionar os seus navios. E aqui tens as seguintes possibilidades:



(a) Se quiseres jogar contra o computador, prime a tecla **START** e o computador começa a colocar aleatoriamente a sua frota. Para saberes mais, lê o próximo capítulo ("A batalha").

(b) Se quiseres jogar contra um amigo, este tem de colocar os seus navios no respectivo campo de utilização ou indicar o número da posição correspondente, e colocar os navios no oceano. Suponhamos que ele escolhe a posição 104. Para tal, ele vai colocar os navios na posição correspondente (como mostra a tabela da página 14) e indica no painel de comando o número 104. A tecla "J10" representa "0". Em seguida, terá de confirmar a selecção, premindo a tecla **ENTER**.

O computador apita 5 vezes e a batalha pode começar.

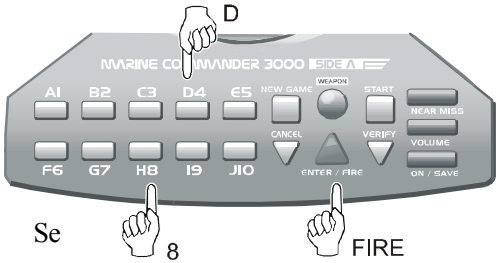
A batalha

O computador diz "Introduzir alvo". Se estiveres a jogar contra o computador, és tu a começar. Se estiveres a jogar com um amigo, pode começar um dos dois.

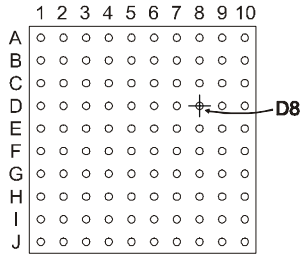
Utiliza agora o painel de comando para indicar as coordenadas do campo que pretendes atingir no oceano do adversário e depois prime a tecla **ENTER/FIRE**. Podes ouvir agora o som do disparo de um míssil.

Exemplo: Queres disparar para o campo **D8**.

Prime em primeiro lugar a tecla correspondente à letra **D**.
Prime depois a tecla correspondente ao número **8**.
Por fim, prime a tecla **FIRE**.



Se



acertares num navio do adversário, ouvirás o som de uma explosão e a luz vermelha entre ambos os jogadores começa a piscar. Encaixa um pino vermelho no campo em que acertaste, no painel superior da tua área de jogo. Se tiveres disparado ao lado,

ouvirás o míssil a cair na água. Nesse caso, encaixa um pino branco no respectivo campo, no painel superior da área de jogo, para assim saberes que já disparaste nessa direcção.

Quando jogas contra o computador, este dispara automaticamente. Se jogares com um amigo, o computador volta a indicar "Indicar alvo" e o teu amigo tem de usar o teclado para indicar a posição para a qual pretende disparar. *O comando para o jogador A é um sinal sonoro "agudo-grave", para o Jogador B, "grave-agudo".*

Além disso, funciona sempre apenas o teclado do jogador que tem a vez, à excepção das teclas **NEW GAME**, **VOLUME** e **ON/SAVE** no teclado do Jogador A, as quais podem ser sempre utilizadas.

Se indicares coordenadas incorrectas por acidente, podes eliminar essa indicação através da tecla **CANCEL** e então introduzir um novo alvo.

O computador avisa sempre que um navio é atingido ou afundado. O jogo termina quando uma das frotas tiver sido completamente destruída.

Variantes de jogo

Existe um total de 6 variantes de jogo:

(1) Batalha Naval

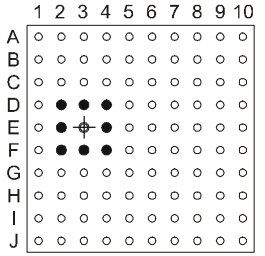
Este é o jogo de base, que já descrevemos em cima.

(2) Batalha Naval com Radar

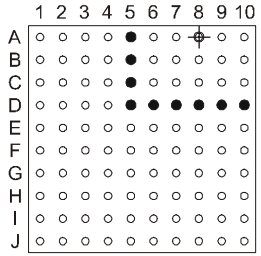
Verificam-se duas diferenças relativamente ao jogo standard:

(a) Sempre que um navio é atingido, o jogador que atirou pode disparar mais uma vez. O computador diz então "Recarregar" e podes disparar o próximo míssil.

(b) Em vez de disparares sobre um campo do adversário, podes também utilizar um sistema de radar: introduz as coordenadas de um campo-alvo e, em seguida, prime a tecla **WEAPON**. O computador diz então "Radar" e indica através do sinal sonoro "Ping" o número de campos que te separam do navio adversário mais próximo.



Exemplo 1: Prime **E**, **3**, **WEAPON**. O computador diz "Radar" e emite um sinal "Ping". Isso significa que existe um navio do adversário à distância de apenas um campo relativamente a **E3**. O navio pode estar em qualquer um dos campos **D2**, **E2**, **F2, D3**, **E3**, **F3**, **D4**, **E4** ou **F4**.



Exemplo 2: Prime **A**, **8**, **WEAPON**. O computador diz "Radar" e emite três sinais "Ping". Agora sabes que o navio mais próximo do adversário está à distância de 3 campos relativamente a A8, isto é, em **A5, B5, C5, D5, D6, D7, D8, D9** ou **D10**. Por isso, não existe nenhum navio inimigo mais próximo de A8. Como vês, esta distância é medida na horizontal, na vertical e também na diagonal. Pode também ser uma combinação, por exemplo, horizontal e diagonal, quando existem 2 campos nesse local ou se o navio for suficientemente grande.

Nota: Quando um campo de um navio do adversário já tiver sido atingido anteriormente, então já não será indicado pelo radar como estando ocupado.

(3) Batalha de Piratas

Este jogo funciona da mesma forma que o Jogo 1, mas com outros ruídos de fundo. Quando acertas num navio inimigo, o computador diz "Navio pirata atingido/destruído". Não diz, no entanto, o tipo de barco que foi atingido.

(4) Ataque de Piratas

Este jogo funciona como o Jogo 3, à excepção de que, em cada jogada, cada jogador pode disparar o número de vezes correspondente à quantidade de navios que o adversário tem no mar. Assim sendo, no início cada jogador tem direito a 5 disparos por jogada, uma vez que cada jogador dispõe de 5 navios.
Por outras palavras: Quanto mais navios afundares, menos possibilidades tens de disparar, de modo que o adversário tem a possibilidade de recuperar. O

computador diz sempre "Recarregar" se ainda tiveres disparos à disposição, pelo que podes disparar mais uma vez.

(5) Batalha Aero-Naval

Este jogo funciona como o Jogo 1, com a seguinte diferença: enquanto o teu porta-aviões não for ao fundo, por jogada podes disparar o número de vezes correspondente aos navios que o adversário tem no mar.
Compreende-se aqui, enquanto tiveres o porta-aviões, podes contar com o apoio (simbólico) de alguns aviões. Ao premir **FIRE**, ouves os aviões a levantar. Logo que o porta-aviões seja destruído, passas a disparar apenas uma vez por jogada, uma vez que os aviões também já não te podem ajudar.

(6) Ataque com Mísseis

Como no Jogo 1, à excepção de que cada jogador tem à sua disposição dois tipos de armas estratégicas especiais: três *torpedos* e três *bombas de fragmentação.*

Para poderes utilizar uma das armas especiais, indica primeiro as coordenadas do campo-alvo e depois prime a tecla **WEAPON**. Se premires novamente a tecla, percorres os diversos tipos de armas: torpedos, bombas de fragmentação e mísseis normais. Através do som de disparo, podes reconhecer o tipo de bomba seleccionada no momento. Quando ouvires a arma que queres utilizar, prime **FIRE** para disparar.

O *torpedo* atinge sempre o navio inimigo mais próximo do campo-alvo.

A *bomba de fragmentação* atinge sempre o campo-alvo seleccionado e os campos à sua volta, no horizontal e na vertical.

> Exemplo: Se premires **F**, **6**, **WEAPON** e novamente **WEAPON**, ouves o som da bomba de fragmentação. Prime **FIRE**. Agora bombardeias o campo **F6** e, ao mesmo tempo, os quatro campos acima, abaixo, à direita e à esquerda: **E6**, **F5**, **F7** e **G6**.

Seleccionar a variante de jogo

Por exemplo, se quiseres jogar ao Ataque de Piratas:

– Prime **NEW GAME**. O computador diz o nome do jogo activo no momento.

– Prime **NEW GAME** várias vezes. O computador indica todos os jogos sequencialmente.

– Quando o computador disser "Ataque de Piratas", prime **ENTER**. Inicia-se um novo jogo.

Se, em vez de **ENTER**, premires a tecla **CANCEL**, podes continuar o jogo que já começaste.

Cria a tua própria configuração inicial

No início de um jogo, não tens necessariamente de seleccionar uma das 120 configurações. Podes colocar livremente os navios no oceano, desde que nenhum navio fique "colado" a outro. Procede da seguinte forma:

– Começa como habitualmente, prime **NEW GAME** e **ENTER**. O computador diz para o Jogador A: "Colocar navios"

– Se não quiseres jogar com uma das configurações standard, prime **ENTER**. O computador diz: "Introduzir navios."

– Posiciona o teu primeiro navio.

– Prime as teclas da letra e do número do campo inicial do navio e depois as teclas relativas ao campo final. Em seguida, prime **ENTER**.

Exemplo: **D, 8, G, 8, ENTER**

– O computador confirma o navio com dois sinais sonoros agudos e memoriza a posição do navio. (Neste caso, seria um cruzador com as coordenadas **D8-G8**).

– Programa os restantes 4 navios exactamente da mesma forma.

Quando o Jogador A tiver introduzido toda a frota, o Jogador B ouve "Introduzir navios". Se quiseres jogar contra o computador, prime a tecla **START** e dá-se início à batalha. Se quiseres jogar com um amigo, este tem agora as mesmas possibilidades que tu:

– Pode seleccionar uma das configurações standard, introduzir o número correspondente e confirmar com a tecla **ENTER**; *ou*

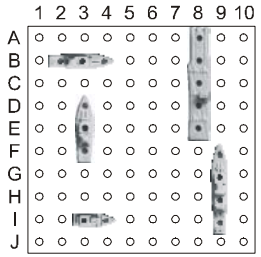
– Premir simplesmente a tecla **ENTER** (ouve-se novamente "Introduzir navios") e posicionar individualmente os navios, da forma descrita em cima.

Quando o Jogador B tiver colocado toda a frota, o computador emite 5 sinais sonoros sucessivos e dá-se início à batalha.

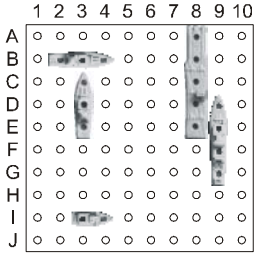
Erros

Quando se tenta introduzir uma posição impossível – por exemplo, **A**, **2**, **H**, **8** – o computador emite um sinal de "erro" (um zumbido grave). Se tentares introduzir um navio não permitido devido à posição de outro navio (ou, por exemplo, se premires **G**, **1**, **G**, **5**, **ENTER**, apesar de já teres introduzido o porta-aviões), o computador indica os navios que ainda falta programar. Por exemplo: "Indicar fragata, cruzador."

Exemplos de erros: No diagrama do lado esquerdo, uma extremidade do porta-aviões está a tocar na extremidade do cruzador. Isso é permitido. No diagrama do lado direito, os navios foram colocados em contacto directo, o que não é permitido.



correcto



incorrecto

Eliminar um navio

Depois de introduzir os dados de um navio, se o quiseres eliminar, podes fazer o seguinte:

– Prime a tecla **CANCEL** (confirmado por um sinal sonoro "agudo-grave").

– Indica as coordenadas do navio que queres eliminar.

– Prime **ENTER**. O computador confirma através de dois sinais sonoros graves.

Podes indicar novamente os dados do navio.

Limitações

Cada jogador também pode começar o jogo com menos de 5 navios. Se premires a tecla **START**, depois de introduzir apenas 1-4 navios, a programação é concluída. Tens então duas possibilidades:

(a) O Jogador pode introduzir os seus navios.

(b) Podes premir novamente START para iniciar um jogo com o computador, com menos material de ambos os lados. O computador tem sempre o mesmo número de navios (e o mesmo tipo de navios) que tu.

Se se premir a tecla **START** depois de o Jogador B introduzir os seus 1-4 navios, a programação fica concluída e dá-se início à batalha.

Se estiveres a jogar vários jogos contra um amigo e for sempre o mesmo a ganhar, é possível limitar este último no jogo seguinte, utilizando esta função.

Tecla "NEAR MISS"

Esta função ajuda a encontrar os navios inimigos durante a batalha.

Para utilizá-la, esta função tem de ser activada *antes* do início da batalha (quando o computador solicita a introdução dos navios). Prime então a tecla **NEAR MISS**. O computador confirma através de um sinal sonoro duplo ascendente. (Se premires novamente a mesma tecla, o computador confirma com um sinal sonoro duplo descendente e a função é novamente desactivada.)

Quando a função "NEAR MISS" está activa, podes ouvir uma mensagem de SOS em código Morse, emitida pelo teu inimigo depois de tu disparares. Isso significa que disparaste mesmo ao lado de um dos seus navios, na horizontal, vertical ou diagonal.

Verificação das posições

O computador pode dizer-te onde os teus navios estão posicionados.

– Prime a tecla **VERIFY**. Ouvirás dois sinais sonoros ascendentes.

– Prime agora as letras e o número de um campo. Ouvem-se dois sinais sonoros agudos se existir um navio neste campo. Se o campo estiver vazio, soa um sinal sonoro "agudo-grave".

– Podes verificar sucessivamente todos os campos dos quais não tens a certeza.

– Quando terminares, prime novamente **VERIFY**. O computador emite três sinais sonoros descendentes. Podes continuar o jogo.

Cada jogador pode utilizar esta função, por exemplo, quando está a definir a configuração dos seus navios. Também podes utilizar esta função se quiseres saber durante a batalha os barcos do inimigo que já atingiste. Os campos já atingidos são apresentados como "vazios". Podes então colocar um pino vermelho no teu navio.

Efeitos e volume de som

O computador dispõe de 6 configurações de volume diferentes. Se premires sucessivamente a tecla **VOLUME**, alternas entre as diversas opções:

– Um sinal sonoro alto significa que o computador está a trabalhar ao volume máximo, mas que os barulhos de fundo da batalha estão desactivados.

– Uma explosão em alto volume significa que o computador está a trabalhar ao volume máximo e que os barulhos de fundo também estão activados.

– O mesmo acontece com as outras possibilidades: sinal sonoro e explosão em baixo volume; e sinal sonoro e explosão em volume médio.

Depois de definir o volume pretendido, podes continuar a jogar.

Desligar o computador

Caso seja necessário interromper um jogo, podes desligar o computador com a tecla **ON/SAVE**. O jogo actual é memorizado. Quando voltares a ligar o computador, podes continuar o jogo a partir do mesmo ponto.

Por vezes, pode acontecer que não compreendas a reacção do computador. A razão pode ser, por exemplo, porque utilizaste anteriormente um comando de posição ou eliminaste novamente um navio sem sair de novo correctamente do modo em que te encontravas. Nesses casos, simplesmente desliga e volta a ligar o computador. Deste modo, são canceladas todas as operações não concluídas e computador dir-te-á o que tens de fazer a seguir.

Se não premires qualquer tecla durante três minutos, o computador desliga automaticamente (e emite o sinal sonoro habitual). Volta a ligá-lo se quiseres continuar a jogar.

Configurações de frota predefinidas

A tabela que se segue apresenta todas as configurações predefinidas do computador. (ver página *4*.)

Posição	Canhoneira	Fragata	Fragata	Cruzador	Porta-aviões
1	B4-C4	J1-J3	G5-I5	C6-C9	E1-E5
2	C1-D1	G6-G8	A8-A10	B2-B5	D3-D7
3	E6-F6	E10-G10	C1-C3	J5-J8	C5-C9
4	I9-I10	C4-C6	F1-F3	I3-I6	D8-H8
5	A3-A4	H4-J4	C6-C8	B2-E2	F10-J10
6	E1-E2	C5-E5	I5-I7	E7-E10	A2-A6
7	A2-B2	B6-B8	G6-G8	D3-D6	J4-J8
8	J3-J4	C7-E7	D9-F9	G7-J7	B4-F4
9	A8-B8	G5-G7	B4-D4	J2-J5	A10-E10
10	F9-F10	F2-F4	H10-J10	A3-D3	H1-H5
11	E6-E7	C3-E3	G1-I1	B9-E9	G3-G7
12	I8-I9	A10-C10	H2-J2	C2-F2	F6-F10
13	C5-D5	B3-D3	J6-J8	D7-D10	E4-I4
14	J5-J6	C5-C7	A1-A3	B9-E9	F4-F8
15	A4-B4	J8-J10	H6-H8	A9-D9	D2-D6
16	H10-I10	A4-A6	E2-G2	J5-J8	C5-G5
17	H8-I8	F1-F3	D3-D5	H2-H5	B7-F7
18	C5-D5	A1-C1	F6-H6	A3-A6	A9-E9
19	D3-D4	A6-C6	H3-J3	C8-F8	A1-E1
20	D2-D3	A8-A10	B3-B5	E6-E9	H6-H10
21	I5-I6	A6-C6	E7-G7	J1-J4	A3-E3
22	B9-B10	I5-I7	B7-D7	E1-E4	A1-A5
23	A6-B6	C1-E1	G4-G6	D9-G9	E3-E7
24	G7-G8	G5-I5	A6-C6	A2-D2	A9-E9
25	B9-B10	B7-D7	E9-G9	E3-H3	F5-J5
26	F3-F4	H1-J1	D1-D3	C5-C8	E7-I7
27	A1-B1	D1-D3	D5-D7	B7-B10	D9-H9
28	B3-C3	F5-H5	J8-J10	B7-E7	D2-H2
29	B1-B2	D7-F7	J3-J5	F1-I1	C4-G4
30	F1-F2	A8-C8	J1-J3	A1-D1	B6-F6
31	I10-J10	D1-D3	F1-F3	J1-J4	A8-E8
32	F1-F2	D3-D5	H2-J2	B2-B5	I6-I10
33	H9-I9	J5-J7	B7-D7	F6-F9	E1-E5
34	H2-I2	A9-C9	A1-C1	F4-I4	D3-D7
35	A3-A4	I3-I5	A8-A10	F8-I8	C5-C9
36	D9-D10	D7-F7	A1-A3	B6-B9	G2-G6
37	A9-B9	E1-G1	D9-F9	G8-J8	D2-D6
38	A9-B9	I3-I5	D2-F2	E6-H6	A2-A6
39	A2-A3	G8-G10	F2-H2	A8-D8	J4-J8
40	G9-H9	C8-E8	B3-D3	J5-J8	D6-H6
41	H10-I10	B3-B5	G2-G4	C7-F7	I4-I8
42	C9-C10	B1-D1	B3-D3	A6-D6	H1-H5
43	I2-I3	A3-C3	A8-C8	A10-D10	G3-G7
44	H5-H6	C8-C10	I2-I4	B3-E3	F6-F10
45	C3-D3	H8-H10	F8-F10	F2-F5	B6-B10
46	B5-C5	H1-J1	B1-D1	E2-E5	C10-G10
47	I4-J4	F8-H8	F2-F4	A6-A9	D2-D6
48	E2-E3	A3-A5	H8-J8	B7-B10	C5-G5
49	B4-C4	J6-J8	H4-H6	E1-H1	B7-F7
50	E2-E3	G7-I7	I2-I4	D4-D7	A9-E9
51	G9-G10	G4-G6	I3-I5	B9-E9	A1-E1
52	B1-C1	A6-C6	E6-E8	E1-E4	J3-J7
53	B2-B3	I7-I9	F4-F6	C1-F1	D5-D9
54	B3-C3	J8-J10	F6-F8	A5-D5	H6-H10
55	C4-C5	D7-F7	D9-F9	J1-J4	B1-F1
56	B8-C8	H10-J10	F5-F7	A10-D10	D3-D7
57	G7-H7	C6-E6	B2-B4	A8-D8	F5-J5
58	E4-E5	G9-I9	H3-J3	A1-D1	E7-I7
59	E2-E3	B7-D7	H1-J1	D5-G5	D9-H9
60	H9-H10	C4-E4	A7-A9	B6-E6	D2-H2
61	E7-F7	B8-D8	B1-D1	I3-I6	C4-G4
62	B1-C1	A7-A9	H4-H6	C4-F4	B6-F6
63	E5-F5	F1-H1	D2-D4	F9-I9	A8-E8
64	H1-H2	I8-I10	B10-D10	A4-A7	F4-J4
65	I10-J10	G7-G9	G1-I1	A10-D10	E2-E6
66	A1-B1	I1-I3	A10-C10	I6-I9	D4-D8
67	H9-H10	D3-D5	G2-I2	F6-F9	C6-C10
68	B6-C6	A7-A9	H9-J9	E1-E4	E6-I6
69	A2-B2	F4-H4	B10-D10	H6-H9	A8-E8
70	E8-E9	D2-D4	J4-J6	G2-G5	A1-A5
71	D8-E8	A10-C10	B2-B4	D2-D5	J3-J7
72	B3-C3	J4-J6	C8-E8	F9-I9	A6-E6
73	C1-C2	C4-C6	H1-J1	G10-J10	E4-I4
74	B1-C1	B10-D10	A4-C4	C6-F6	H2-H6
75	I1-J1	A3-A5	B6-D6	A9-D9	G4-G8
76	I1-I2	C2-E2	H8-H10	A6-D6	F5-F9
77	J3-J4	A5-C5	B8-D8	F4-F7	A10-E10
78	A1-B1	A4-A6	E3-G3	G5-J5	E6-E10
79	I4-I5	H9-J9	E7-E9	B6-B9	D1-D5
80	G9-H9	D1-D3	B9-D9	B2-B5	C6-G6
81	A2-A3	C2-C4	F1-F3	J1-J4	B8-F8
82	D7-E7	I3-I5	B6-B8	E1-E4	A10-E10
83	H5-H6	G8-I8	A5-A7	F4-F7	A2-E2
84	A9-A10	H5-H7	A2-A4	D10-G10	D4-D8

85	E4-E5	C7-E7	B3-D3	I7-I10	B1-F1
86	A9-B9	F4-F6	E9-G9	A3-A6	J3-J7
87	F6-G6	C1-E1	A5-A7	G2-J2	D5-D9
88	G1-G2	B3-B5	I1-I3	D6-G6	A1-E1
89	E9-E10	C5-C7	F4-H4	F1-I1	F6-J6
90	F4-F5	A1-C1	I1-I3	D3-D6	E8-I8
91	A9-A10	B8-D8	A2-A4	H5-H8	D10-H10
92	I2-J2	A2-C2	D10-F10	C5-F5	D1-H1
93	A1-B1	B7-D7	I1-I3	F9-I9	C3-G3
94	A3-B3	J1-J3	H8-H10	J7-J10	B5-F5
95	G7-G8	B5-D5	E2-G2	I3-I6	A7-E7
96	D5-E5	A8-A10	C9-E9	G7-G10	A2-E2
97	G5-H5	A2-C2	J1-J3	C5-C8	E2-E6
98	D10-E10	J6-J8	C1-E1	G2-J2	D4-D8
99	I6-J6	G8-G10	E1-G1	C4-F4	C6-C10
100	E9-E10	J6-J8	A8-C8	D3-D6	B2-B6
101	F1-F2	F5-F7	B9-D9	A2-D2	J5-J9
102	A10-B10	E1-E3	H1-J1	D8-G8	A1-A5
103	E1-F1	C4-E4	G8-G10	C6-C9	J3-J7
104	I4-I5	B2-D2	A9-C9	F1-I1	C6-G6
105	A4-B4	D5-D7	F4-H4	G7-G10	A9-E9
106	A2-A3	F9-H9	C8-E8	B4-E4	H2-H6
107	J5-J6	E1-G1	A3-C3	E4-E7	G4-G8
108	B2-B3	D4-D6	J4-J6	A10-D10	F5-F9
109	F3-F4	B2-D2	J7-J9	E6-E9	C4-C8
110	B7-B8	H3-J3	H7-J7	C5-F5	C2-G2
111	J4-J5	H4-H6	C8-E8	A10-D10	D1-D5
112	B3-C3	G3-I3	J4-J6	E1-E4	C6-G6
113	C1-C2	H10-J10	B4-D4	F1-F4	B8-F8
114	G1-G2	E3-E5	B5-B7	H6-H9	A10-E10
115	C4-D4	J1-J3	B8-B10	C7-F7	A2-E2
116	E3-F3	I3-I5	D1-F1	D7-D10	A1-A5
117	A9-A10	H8-J8	H2-H4	C9-F9	E3-E7
118	I9-J9	F7-F9	A10-C10	G2-G5	D4-D8
119	H6-H7	E5-E7	E9-G9	F4-I4	A3-E3
120	C3-D3	H1-J1	E8-G8	A1-D1	C5-C9

Reserva-se o direito a alterações e enganos.

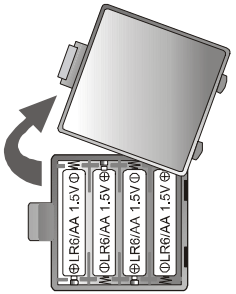
Estas instruções foram cuidadosamente elaboradas e foi confirmada a correcção do seu conteúdo. Se, no entanto, e inesperadamente, contiver algum erro, tal não constitui motivo de reclamação relativamente ao aparelho.

É proibida a cópia integral ou parcial deste manual de instruções sem a prévia autorização escrita.

Copyright © 2004, MILLENNIUM 2000 GmbH, Munique. **www.computerchess.com**

COLOCAR AS PILHAS:

- Posicione o aparelho sobre uma superfície lisa (por ex. uma mesa), com o fundo virado para cima.
- Abra o compartimento das pilhas, pressionando o fecho e levantando a tampa.
- O seu computador necessita de 4 pilhas "AA" ou "LR6" de 1,5 Volt.
- Ao colocar as pilhas, tenha em atenção que o pólo positivo de cada pilha tem de ficar orientado para o sinal + do compartimento das pilhas.
- Feche a tampa do compartimento das pilhas.
- Se o aparelho não reagir, utilize um clip para premir no botão RESET do teclado B.



INDICAÇÕES IMPORTANTES:

- AS PILHAS DEVEM SER SEMPRE COLOCADAS POR UM ADULTO.
- NÃO UTILIZAR PILHAS RECARREGÁVEIS (NICD), DADO QUE SÓ TÊM 1,2 VOLT (E NÃO 1,5 VOLT), PELO QUE NÃO TÊM CAPACIDADE SUFICIENTE PARA ESTE APARELHO.
- UTILIZAR APENAS PILHAS DO TIPO RECOMENDADO (4 X AA) E NUNCA MISTURAR PILHAS USADAS COM PILHAS NOVAS.
- COLOCAR EXCLUSIVAMENTE PILHAS COM AS POLARIDADES CORRECTAS (+ OU –).
- AS PILHAS JÁ GASTAS DEVEM SER REMOVIDAS O MAIS RAPIDAMENTE POSSÍVEL.
- NUNCA LIGAR OS TERMINAIS DAS PILHAS EM CURTO-CIRCUITO.
- NÃO ELIMINE AS PILHAS USADAS SIMPLESMENTE COM O LIXO DOMÉSTICO. ENTREGUE-AS A UMA ENTIDADE DE TRATAMENTO DE RESÍDUOS ESPECIAIS. AJUDE A PROTEGER O AMBIENTE!